

**GAME EDUKASI MENGENAL HURUF HIJAIYAH
UNTUK ANAK TUNARUNGU DAN TUNAGRAHITA
(STUDI KASUS: YAYASAN ASUH ANAK-ANAK TUNA)**



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata I
pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:
AVIFAH HASNA NUR FADILA
L200170072**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**GAME EDUKASI MENGENAL HURUF HIJAIYAH UNTUK
ANAK TUNA RUNGU DAN TUNA GRAHITA
(STUDI KASUS: YAYASAN ASUH ANAK-ANAK TUNA)**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

AVIFAH HASNA NUR FADILA
L200170072

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T.
NIK.738

HALAMAN PENGESAHAN

**GAME EDUKASI MENGENAL HURUF HIJAIYAH
UNTUK ANAK TUNA RUNGU DAN TUNA GRAHITA
(STUDI KASUS: YAYASAN ASUH ANAK-ANAK TUNA)**

OLEH

AVIFAH HASNA NUR FADILA
L200170072

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 1 Novemver 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1.Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T. (.....)

(Ketua Dewan Penguji)

2. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D. (.....)

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Dr. Heru Supriyono, M. Se. (.....)

(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK.881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 November 2020

Penulis



AVIFAH HASNA NUR FADILA

L200170072

GAME EDUKASI MENGENAL HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK TUNARUNGU DAN TUNAGRAHITA (STUDI KASUS: YAYASAN ASUH ANAK-ANAK TUNA)

Abstrak

Sekolah Luar Biasa (SLB) Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara (YAAT) Surakarta merupakan sekolah yang berfokus untuk pendidikan anak dengan keterbatasan tunarungu dan tunagrahita di Surakarta. Dari hasil wawancara, sekolah memiliki permasalahan berupa berkurangnya siswa setiap tahunnya. Hal ini dikarenakan orang tua lebih memilih Sekolah Luar Biasa dengan teknologi yang lebih maju, salah satunya yaitu belajar huruf hijaiyah. Tujuan dari penelitian ini adalah memberi solusi kepada sekolah untuk menghadapi permasalahan ada. Metode pembelajaran yang digunakan saat ini dirasa kurang menarik bagi siswa, sehingga penulis membuat media pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi berupa *game* edukasi. *Game* ini dirancang menggunakan *software Construct 2* dan untuk pembuatannya menggunakan metode Analisis, Perancangan Aplikasi, Implementasi Aplikasi, Pengujian, dan Penarikan Kesimpulan. *Game* ini dibuat semudah mungkin agar siswa dapat dengan mudah menggunakannya. Hasil perhitungan dari kuisioner memperoleh nilai rata-rata 91,908% , maka *game* ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Kata Kunci : *Construct 2*, *game* edukasi, Huruf hijaiyah, Sekolah Luar Biasa.

Abstract

The Special School (SLB) of the Surakarta Deaf Rehabilitation Foundation (YAAT) is a school that focuses on the education of children with disabilities in the form of the deaf (deaf) and mentally disabled people in Surakarta. From the results of the interview, the school had fewer student complaints every year. This is because parents prefer special schools which are more advanced in terms of technology. One of them is learning hijaiyah letters. The purpose of this research is to provide solutions to overcome existing problems. The learning methods used today are less attractive to students, so the authors make learning media more attractive, namely educational games. This game is designed using Construct 2 software and for its manufacture using methods ranging from Analysis, Application Design, Application Implementation, Testing, and Conclusion Drawing. This game is made as easy as possible so that students can easily master it. The results of the calculation of the questionnaire obtained an average value of 91.908%, so this game makes it easier for teachers to convey material and makes it easier for students to understand learning materials.

Keywords: Construct 2, educational game, Hijaiyah letters, Special School

1. PENDAHULUAN

Tunagrahita merupakan kondisi seseorang yang mempunyai kecerdasan dibawah rata-rata normal, sehingga fungsi kecerdasan dan intelektual mereka menjadi terganggu.

Sedangkan Tunarungu merupakan keadaan seseorang yang mengalami masalah terkait indera pendengaran, sehingga mereka tidak dapat menangkap rangsangan seperti suara atau bunyi. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan berkomunikasi secara verbal dan mereka tidak dapat mendengar ucapan orang lain, kemungkinan mereka juga tidak mampu bicara dengan baik. Kondisi tersebut akan ditemui pada mereka yang tidak mampu mendengar sejak lahir. Menurut penelitian (Geukes dkk., 2019) komunikasi yang sulit mengakibatkan intelektualnya terhambat. Anak penyandang disabilitas memiliki hak sama halnya anak normal. Mereka juga layak mendapat atensi oleh masyarakat agar dapat hidup lebih produktif (Alorani et al., 2020) sehingga mempermudah perusahaan agar tetap mempertahankan posisi pekerjaan bagi para penyandang disabilitas (MacEachen et al., 2019).

Sekolah Luar Biasa (SLB) Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara (YAAT) Surakarta merupakan sekolah yang berfokus pada pendidikan anak dengan keterbatasan tunarungu dan tunagrahita di Surakarta. Akan tetapi, semakin banyaknya Sekolah Luar Biasa di Surakarta yang lebih modern mengakibatkan berkurangnya siswa SLB YAAT setiap tahunnya. Hal ini dikarenakan para orang tua lebih memilih Sekolah Luar Biasa yang lebih maju dari segi teknologi (Al Irsyadi dkk., 2019). Selama ini SLB-B YAAT Surakarta menggunakan metode komtal (komunikasi total) dan metode dril untuk pembelajaran. Komunikasi total yaitu komunikasi menggunakan sisa pendengaran ATR dibantu dengan isyarat, lisan/oral juga tulisan (Padang, 2018). Sedangkan metode dril yaitu menggambar benda /alat peraga ditulis dipapan tulis kemudian ditirukan dan dibaca berulang-ulang. *Problem* dalam belajar semakin meningkat, hal ini disebabkan kurangnya minat belajar siswa khususnya anak berkebutuhan khusus. Siswa tidak bisa berpikir dengan metode yang sama di dalam kelas, harus memiliki metode belajar yang lebih variatif (Menéndez & Martinez, 2019).

Pertumbuhan teknologi baru yang pesat kala ini bukan menjadi hal asing bagi masyarakat. Pertumbuhan tersebut tentu mempengaruhi teknik pembelajaran di dunia pendidikan. Maraknya penggunaan komputer beserta *smartphone*, memberikan kesempatan kepada pakar pendidikan untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi yang awalnya hanya menunjang kualitas pembelajaran, sampai menggantikan sistem pembelajaran yang telah ada. Hal tersebut tidak hanya menolong siswa dalam menyerap

materi yang diberikan, namun juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada siwanya (Bahroni & Purwanto, 2018).

Bukan hal baru lagi, jika saat ini anak-anak lebih sering bermain *smartphone* daripada bermain bersama teman-temannya. Kondisi seperti ini dapat kita jumpai hampir semua tempat. Kondisi tersebut tentu mendatangkan kekhawatiran orang tua (Rahmawati, 2020). Akan tetapi, maraknya anak bermain *smartphone* tidak selalu dipandang sebagai hal yang buruk. Seharusnya hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih tepat seperti edukasi anak (Inggris & Edukasi, 2019). Salah satu contohnya adalah melalui permainan digital atau *game*. *Game* menurut psikologis bisa menumbuhkan keingintahuan anak akan suatu hal. *Game* juga dapat menumbuhkan kreativitas dan menggali potensi dalam dirinya serta memecahkan masalah (Yao & Wang, 2020).

Seperti pada penelitian (Rahmawati, 2020) belajar dalam bentuk permainan merupakan salah satu cara ampuh untuk perkembangan anak. *Game* Mengenal Huruf Hijaiyah merupakan jenis *game* edukasi Islami yang berfokus pada pendidikan pengenalan huruf hijaiyah untuk anak berkebutuhan khusus. *Game* ini dirancang menggunakan *software Construct 2*. *Game* ini dikemas dengan visual yang menarik agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar huruf hijaiyah.

Penelitian sebelumnya (Borman & Putra, 2018), menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Kelebihan pada metode penelitian sebelumnya dijabarkan secara detail sedangkan pada penelitian ini hanya menulis poin-poin yang dibutuhkan saja. Kekurangan pada penelitian sebelumnya menggunakan huruf dengan warna berbeda, hal ini dikhawatirkan anak akan menghafal jika satu warna hanya untuk satu huruf dan ketika huruf beda warna anak tidak mengenali huruf tersebut. Untuk *reward* pencapaian penelitian sebelumnya menggunakan sistem skor di akhir permainan sedangkan penelitian ini memberi bintang dan kata hebat untuk setiap pencapaian.

Pembelajaran melalui *game* diharapkan dapat melatih keterampilan motorik anak. Pencapaian sekecil apapun dapat menjadi pencapaian yang berharga bagi mereka. Dan apresiasi yang ia dapat akan lebih meningkatkan semangatnya dalam mempelajari sesuatu.

2. METODE

Untuk mencapai sesuai keinginan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini, penulis menggunakan metode yang digunakan (Al Irsyadi dkk., 2019) pada penelitiannya yaitu:

2.1 Analisis Perancangan

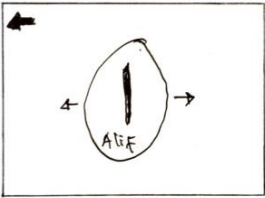
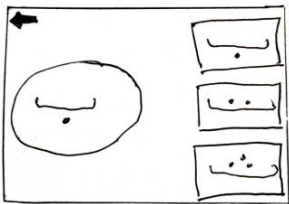
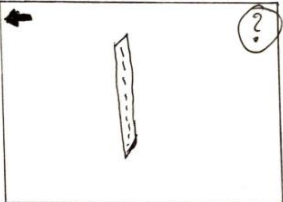
Bersumber pada wawancara yang telah dilaksanakan, siswa membutuhkan media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya sehingga pembelajaran tidak monoton yang mengakibatkan siswa bosan dalam belajar. Untuk memenuhi itu, penulis membuat aplikasi pembelajaran menggunakan konsep *Game* edukasi dengan materi yang dibutuhkan SLB- B YAAT Surakarta.

2.2 Perancangan Sistem

Proses perancangan aplikasi dilakukan agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan serta tepat guna, seperti fitur-fiturnya dan fungsionalitasnya. Hal ini dapat mengidentifikasi seberapa tingkat kesulitan aplikasi yang dibutuhkan agar dapat memberi kemudahan bagi penggunaanya.

Perancangan aplikasi ini dimulai dengan pembuatan *storyboard* aplikasi *game* edukasi mengenal huruf hijaiyah seperti tabel 1.

Tabel 1. *Storyboard*

Urutan	Tampilan	Informasi
1		Level ini menampilkan materi huruf hidayah beserta suaranya dan siswa bisa menekan panah untuk melihat huruf selanjutnya
2		Level ini siswa melakukan <i>drag and drop</i> memilih bentuk huruf yang sama, jika benar maka akan tampil ulang huruf beserta suara, tetapi jika salah huruf akan kembali ketepat semula
3		Level ini siswa menulis huruf dengan mengikuti titik-titik yang sudah disediakan dan dimulai sesuai angka pertama

2.3 Implementasi Aplikasi

Pada tahap ini dimulai pembuatan aplikasi Mengenal Huruf Hijaiyah menggunakan *software Construct 2*. Aplikasi ini dibuat berbasis Desktop untuk pembelajaran dikelas.

2.4 Pengujian

Setelah aplikasi selesai dilakukan uji coba untuk beberapa siswa SLB YAAT Surakarta dengan didampingi guru. Selanjutnya, penulis memberikan kuisisioner kepada guru untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi.

2.5 Penarikan kesimpulan

Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil kuisisioner yang telah diberikan. Kuisisioner digunakan untuk menilai aplikasi yang dibuat apakah sesuai harapan pihak sekolah dan apakah fitur-fiturnya berfungsi dengan baik.

Tabel 2. Bobot Jawaban Kuisisioner

Jawaban	Bobot
SS : Sangat Setuju	5
S : Setuju	4
N : Netral	3
TS : Tidak Setuju	2
STS: Sangat Tidak Setuju	1

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

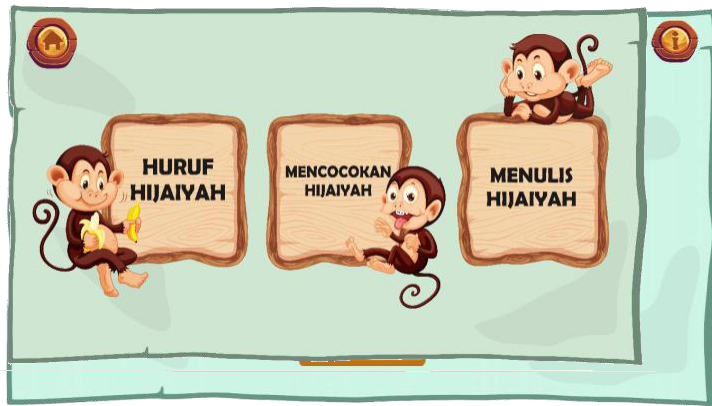
Dari proses pembuatan aplikasi *game* Mengenal Huruf Hijaiyah, ternyata melalui media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus dalam memahami huruf hijaiyah.

3.1 Implementasi Aplikasi

Aplikasi *game* Mengenal Huruf Hijaiyah dirancang menggunakan *Software Construct2* dan diakses menggunakan komputer/laptop.

3.1.1 Tampilan Menu Utama

Menu utama terlihat pada gambar 2. Tampilan ini akan muncul saat pertama kali aplikasi dibuka. Tampilan ini ada 2 tombol yaitu tombol *information* yang memuat info beberapa sumber asset pada game dan tombol play yang berfungsi untuk memulai permainan.



Gambar 2. Halaman Utama

3.1.2 Tampilan *Information*

Tampilan *information* terlihat pada gambar 3a dan 3b. Pada tampilan 3a memuat *information* beberapa sumber asset pada game yang dapat dilihat pada menu utama, sedangkan tampilan 3b memuat informasi cara bermain game pada level “Menulis Hijaiyah”.



Gambar 3. Tampilan *Information* dan cara menulis

3.1.3 Tampilan Level Game

Tampilan level game terlihat pada gambar 4. Pada halaman ini terdapat tombol “home” ketika di klik akan menuju pada halaman utama dan juga terdapat 3 level/macam tombol untuk menuju ke halaman permainan. 3 tombol untuk menuju pada permainan yaitu “Huruf Hijaiyah” , “Mencocokkan Hijaiyah”, “Menulis Hijaiyah”.



Gambar 4. Tampilan Level *Game*

3.1.4 Tampilan Materi Huruf Hijaiyah

Gambar 5 merupakan materi huruf hijaiyah yang menampilkan tulisan secara arab, latin dan juga audio yang merupakan pelafalan dari huruf tersebut. Untuk memainkannya siswa dapat menekan tombol panah ke kanan yang menampilkan huruf selanjutnya serta tombol panah kiri menampilkan huruf sebelumnya.



Gambar 5. Tampilan *level* Materi Huruf Hijaiyah

3.1.5 Tampilan Mencocokkan Hijaiyah

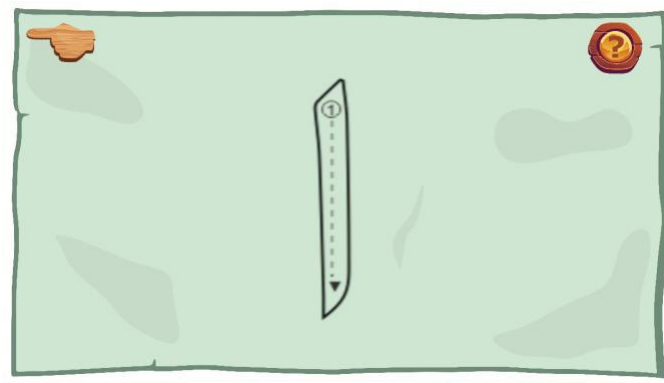
Gambar 6 menampilkan halaman permainan mencocokkan huruf yang sama. *Rules* nya siswa memilih huruf yang bentuknya sama, kemudian siswa dapat menekan huruf yang berada pada kanan dan ditahan kemudian di geser ke huruf utama yang berada di kiri. Jika benar maka akan muncul audio yang berbunyi “Wah Kamu Hebat” dan lanjut ke frame selanjutnya. Namun jika salah akan muncul audio yang berbunyi “Coba Lagi”.



Gambar 6. Tampilan *level* Mencocokkan Hijaiyah

3.1.6 Tampilan Menulis Hijaiyah

Gambar 7 menampilkan halaman untuk praktik menulis. Terdapat tombol "tangan kekiri" untuk kembali ke halaman level dan tombol "information" yang menampilkan cara bermain. Untuk menulis huruf siswa memulai dari bagian yang diberi nomor 1 kemudian ditarik mengikuti titik-titik ke arah tanda panah sampai *full*.



Gambar 7. Tampilan *level* Menulis Hijaiyah

3.2 Pengujian

Pengujian dilaksanakan guna mengetahui/menilai aplikasi yang dibuat apakah sesuai harapan pihak sekolah dan apakah fitur-fiturnya berfungsi dengan baik.

3.2.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* dilakukan untuk memastikan tombol-tombol pada game dapat berjalan dan tidak ada *bug/eror*.

Tabel 3. Pengujian *Blackbox*

Pengujian	Aksi	Output	Hasil
Tombol Informasi	Klik tombol informasi pada halaman utama	Menampilkan pop-up informasi	<i>Valid</i>
Tombol <i>Play</i>	Klik tombol <i>play</i> pada halaman utama	Menuju laman level menu	<i>Valid</i>

Tombol <i>Home</i>	Klik tombol home pada level menu	Akan kembali ke halaman utama	<i>Valid</i>
Tombol level <i>game</i>	Klik salah satu tombol level	Menampilkan halaman game yang dipilih	<i>Valid</i>
Tombol kembali	Klik tombol kembali	Akan kembali pada halaman level menu	<i>Valid</i>
Tombol panah kanan/ <i>next</i>	Klik tombol <i>next</i>	Menampilkan materi selanjutnya	<i>Valid</i>
Tombol panah kiri/ <i>before</i>	Klik tombol <i>before</i>	Kembali ke materi sebelumnya	<i>Valid</i>
Drag & Drop	Memindahkan/menggeser obyek	Berfungsi dengan baik	<i>Valid</i>
Tombol cara bermain	Klik tombol cara bermain	Menampilkan pop-up cara bermain	<i>Valid</i>

3.2.2 Pengujian *Questioner*

Pengujian *questioner* menggunakan metode UAT. Pengujian ini melibatkan 30 responden yang terdiri atas Guru SLB YAAT, siswa SLB YAAT dan masyarakat umum. Penelitian ini guna menguji tingkat kelayakan sistem yang di akses pada berbagai jenis laptop/pc. Dari pernyataan pada *questioner*, menghasilkan penilaian dan diolah seperti tabel dibawah:

Tabel 4. Hasil Pengolahan Kuisisioner

No	Pernyataan	Hasil					Total	Presentase
		SS	S	N	TS	STS		
1.	Game dapat meningkatkan keinginan belajar anak	22	8	0	0	0	142	94,67%
2.	Game mudah dipahami saat dimainkan	22	8	0	0	0	142	94,67%
3.	Game dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar huruf hijaiyah	21	9	0	0	0	141	94%
4.	Fitur pada game sudah berjalan dengan baik	12	17	0	1	0	130	86,67%
5.	Game dapat bermanfaat bagi anak-anak (terutama) berkebutuhan khusus	17	9	4	0	0	133	88,67%
6.	Audio pada game terdengar dengan jelas	19	7	3	1	0	134	89,34%
7.	Game dapat digunakan untuk media pembelajaran sekaligus bermain	24	5	1	0	0	143	95,34%
Total							965	
Rata-Rata							137,85	91,908%

Hasil dari *quisioner* game edukasi matematika menggunakan metode UAT, diperoleh hasil :

- a. Pernyataan 1. 73,34% dari responden memilih sangat setuju, 26,67% dari responden memilih setuju. Rata-rata nilai dari pernyataan 1 adalah 4,73 dengan presentase 94,67%.
- b. Pernyataan 2. 73,34% dari responden memilih sangat setuju, 26,67% dari responden memilih setuju. Rata-rata nilai dari pernyataan 2 adalah 4,73 dengan presentase 94,67%.
- c. Pernyataan 3. 70% dari responden memilih sangat setuju, 30% dari responden memilih setuju. Rata-rata nilai dari pernyataan 3 adalah 4,7 dengan presentase 94%.
- d. Pernyataan 4. 40% dari responden memilih sangat setuju, 56,67% dari responden memilih setuju, dan 3,34% memilih tidak setuju. Rata-rata nilai dari pernyataan 4 adalah 4,34 dengan presentase 86,67%.
- e. Pernyataan 5. 56,67% dari responden memilih sangat setuju, 30% dari responden memilih setuju. Rata-rata nilai dari pernyataan 5 adalah 4,43 dengan presentase 88,67%.
- f. Pernyataan 6. 63,34% dari responden memilih sangat setuju, 23,34% dari responden memilih setuju, 10% dari responden memilih netral dan 3,34% memilih tidak setuju. Rata-rata nilai dari pernyataan 6 adalah 4,46 dengan presentase 89,34%.
- g. Pernyataan 7. 80% dari responden memilih sangat setuju, 16,67% dari responden memilih setuju dan 3,34% memilih netral. Rata-rata nilai dari pernyataan 7 adalah 4,76 dengan presentase 95,34%.

Rata-rata persentase keseluruhan nilai adalah 91,908%. Dari hasil tersebut, maka Game Edukasi Huruf Hijaiyah dinyatakan layak untuk media pembelajaran SLB YAAT Surakarta.

4. PENUTUP

Tujuan pembuatan Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah untuk membantu guru SLB YAAT menyampaikan materi serta memberi warna baru untuk siswa dalam belajar. Game ini dapat diimplementasikan dengan komputer/laptop. Dari hasil uji pada *BlackBox Testing* fitur-fiturnya berjalan dengan baik. Serta untuk hasil dari kuisisioner

mendapat presentase nilai cukup tinggi yaitu 91,809%. Sehingga aplikasi ini dinyatakan sangat layak digunakan untuk metode pembelajaran baru di SLB YAAT.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Puspitassari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(1), 17–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v9i1.1537>
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, 9(September), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2>
- Alorani, O., Ibrahim, A., & Al-Labadi, N. (2020). Effect of field training on the attitude of students towards persons with disabilities in special education centers. *International Journal of Education and Practice*, 8(2), 337–346. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2020.82.337.346>
- Bahroni, I., & Purwanto, R. (2018). Aplikasi Pembelajaran (E-learning) Mengenal Huruf Hijaiyah bagi Anak-anak Berbasis Mobile untuk Mendukung Pembelajaran Secara Mandiri. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 4(2), 163. <https://doi.org/10.26418/jp.v4i2.25566>
- Borman, R. I., & Putra, A. S. (2018). GAME PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK AUTIS DENGAN PENERAPAN PENDEKATAN EDUKASI MULTISENSORI, (1994), 25–30.
- Geukes, C., Bröder, J., & Latteck, Ä. (2019). Health Literacy and People with Intellectual Disabilities : What We Know , What We Do Not Know , and What We Need : A Theoretical Discourse. <https://doi.org/10.3390/ijerph16030463>
- MacEachen, E., Varatharajan, S., Du, B., Bartel, E., & Ekberg, K. (2019). The Uneven Foci of Work Disability Research Across Cause-based and Comprehensive Social Security Systems. *International Journal of Health Services*, 49(1), 142–164. <https://doi.org/10.1177/0020731418809857>
- Menéndez, E. S., & Martinez, M. E. M. (2019). Problems of learning and pedagogical intervention. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(2), 105–111. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v3n2.301>
- Padang, U. N. (2018). Media Pembelajaran Video Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu, 6, 230–237.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA“LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.

Yao, N., & Wang, L. (2020). Application of game activities in mental health education of kindergartens based on cognitive psychology. *Revista Argentina de Clinica Psicologica*, 29(2), 871–877. <https://doi.org/10.24205/03276716.2020.324>